

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2001-246169

(43)Date of publication of application : 11.09.2001

(51)Int.Cl.

A63F 13/12

A63F 13/00

(21)Application number : 2000-059243

(71)Applicant : SHARP CORP

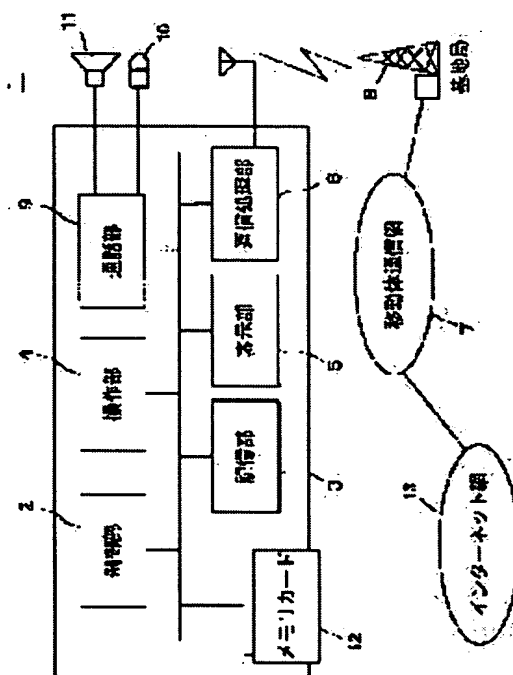
(22)Date of filing : 03.03.2000

(72)Inventor : WATANABE YASUSHI

(54) INDIVIDUAL INFORMATION ACCUMULATOR AND COMPUTER READABLE RECORDING MEDIUM STORING DISPLAY PROGRAM**(57)Abstract:**

PROBLEM TO BE SOLVED: To raise emotion import of an operator playing a game and to give the operator unexpectedness to add interest.

SOLUTION: A communication controller 1 is equipped with a memory part 3 for correspondingly memorizing individual identification information for identifying an individual and connection information for communicating with the individual and storing those, an operation part 4 for inputting a prescribed operation, a display part 5 for displaying plural characters, and a control part 2 for moving plural characters according to a scenario developed correspondingly to an operation input with the operation part 4 by assigning individual information to plural characters and controlling the display part 5.

**LEGAL STATUS**

[Date of request for examination] 12.07.2002

[Date of sending the examiner's decision of rejection] 02.12.2003

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection] 2003-25281

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection] 26.12.2003

[Date of extinction of right]

Copyright (C); 1998,2003 Japan Patent Office

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2001-246169

(P2001-246169A)

(43) 公開日 平成13年9月11日 (2001.9.11)

(51) Int.Cl.⁷

識別記号

F I

テ-マ-コード* (参考)

A 6 3 F 13/12
13/00

A 6 3 F 13/12
13/00

C 2 C 0 0 1
C 9 A 0 0 1

審査請求 未請求 請求項の数10 O L (全 11 頁)

(21) 出願番号 特願2000-59243 (P2000-59243)

(22) 出願日 平成12年3月3日 (2000.3.3)

(71) 出願人 000005049

シャープ株式会社

大阪府大阪市阿倍野区長池町22番22号

(72) 発明者 渡辺 靖

大阪府大阪市阿倍野区長池町22番22号 シ

ャープ株式会社内

(74) 代理人 100064746

弁理士 深見 久郎

Fターム(参考) 2C001 BA06 BB00 BB01 BB05 BB07

BB08 BC00 BC10 CA01 CB00

CB01 CB05 CB06 CB08 CC03

CC08 DA00 DA06

9A001 BB02 BB03 BB04 CC02 JJ14

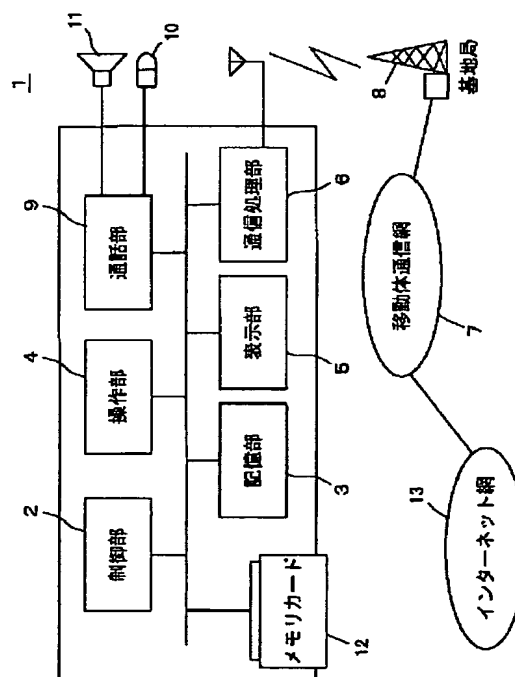
KK56

(54) 【発明の名称】 個人情報蓄積装置および表示プログラムを記録したコンピュータ読取り可能な記録媒体

(57) 【要約】

【課題】 ゲームを行う操作者の感情移入を高めたり、操作者に意外性を与えたりして趣向を付加すること。

【解決手段】 通信制御装置1は、個人を識別するための個人識別情報とその個人と通信するための接続情報とを対応づけて記憶するための記憶部3と、所定の操作を入力するための操作部4と、複数のキャラクターを表示するための表示部5と、複数のキャラクターに個人識別情報を割当て、表示部5を制御することにより、操作部4による操作の入力に応じて展開するシナリオに従って複数のキャラクターを動作するための制御部2とを備える。



【特許請求の範囲】

【請求項 1】 個人を識別するための識別情報とその個人と通信するための接続情報とを対応付けて記憶するための記憶手段と、

所定の操作を入力するための入力手段と、

複数のキャラクタを表示するための表示手段と、

前記複数のキャラクタに前記識別情報を割当てる割当手段と、

前記表示手段を制御することにより、前記入力手段による操作の入力に応じて展開するシナリオに従って前記複数のキャラクタを動作させるための演出制御手段とを備えた、個人情報蓄積装置。

【請求項 2】 前記複数のキャラクタに前記識別情報を割当てるための指示を入力するための指示入力手段をさらに備え、

前記割当手段は、前記指示入力手段により入力された指示に従って割当てることを特徴とする、請求項 1 に記載の個人情報蓄積装置。

【請求項 3】 前記記憶手段は、個人に関する個人情報を前記識別情報と対応付けて記憶し、

前記複数のキャラクタそれぞれはキャラクタ情報を有し、

前記個人情報と前記キャラクタ情報とを比較するための比較手段をさらに備え、

前記割当手段は、前記比較手段による比較結果に基づいて割当てることを特徴とする、請求項 1 に記載の個人情報蓄積装置。

【請求項 4】 前記割当手段は、前記比較手段により前記キャラクタ情報と前記個人情報とが所定の条件にあるとされた場合には、前記キャラクタに前記識別情報を割当て、所定の条件ないとされた場合には、前記キャラクタに予め定められた特定情報を割当てることを特徴とする、請求項 3 に記載の個人情報蓄積装置。

【請求項 5】 前記記憶手段は、前記識別情報に優先度を付加して記憶し、前記複数のキャラクタそれぞれは重要度を有し、

前記割当手段は、前記複数のキャラクタのうち重要度が高いキャラクタに前記優先度の高い識別情報を優先して割当てることを特徴とする、請求項 1 に記載の個人情報蓄積装置。

【請求項 6】 前記表示手段は、前記割当手段により割当てられた識別情報を前記複数のキャラクタと対応付けて表示することを特徴とする、請求項 1～5 のいずれかに記載の個人情報蓄積装置。

【請求項 7】 前記複数のキャラクタは、前記複数のキャラクタを識別するために予め定められた特定情報を有しており、

前記演出制御手段は、前記特定情報を用いた表示と前記識別情報を用いた表示とを切替えるための切替手段を含むことを特徴とする、請求項 1～6 のいずれかに記載の

個人情報蓄積装置。

【請求項 8】 前記演出制御手段は、前記複数のキャラクタのうち前記表示手段により表示されていないキャラクタに割当てられた識別情報が、前記表示手段により表示されるのを禁止する禁止手段を含むことを特徴とする、請求項 1～5 のいずれかに記載の個人情報蓄積装置。

【請求項 9】 外部の通信装置と通信するための通信手段をさらに備えた、請求項 1～8 のいずれかに記載の個人情報蓄積装置。

【請求項 10】 個人を識別するための識別情報とその個人と通信するための接続情報とを対応付けて記憶するステップと、

所定の操作を入力するステップと、

複数のキャラクタを表示するステップと、

前記複数のキャラクタに前記識別情報を割当てるステップと、

前記入力ステップで入力された操作に応じて展開するシナリオに従って前記複数のキャラクタを動作させて表示するステップとをコンピュータに実行させるための表示プログラムを記録したコンピュータ読取り可能な記録媒体。

【発明の詳細な説明】**【0001】**

【発明の属する技術分野】この発明は、個人情報蓄積装置および表示プログラムを記録したコンピュータ読取り可能な記録媒体に関し、特に、複数のキャラクタによる所定の演出動作を表示する個人情報蓄積装置および表示プログラムを記録したコンピュータ読取り可能な記録媒体に関する。

【0002】

【従来の技術】近年、セルラー電話、パーソナルハンディホンシステム（PHS）、衛星による移動通信システムなどの移動体通信装置や、これらと組合せて用いられる電子メール端末装置などが普及している。移動体通信装置や電子メール端末装置などは、頻繁に発信を行なう相手への接続操作を簡略化するために、相手の電話番号またはメールアドレスなどの接続情報と氏名とを対応づけて記憶する電話帳機能を有している。この電話帳機能によれば、複数の相手の氏名と電話番号またはメールアドレスなどの接続情報を記憶することができる。

【0003】

また、移動体通信装置や電子メール端末装置は、本来の通信機能を有するとともに、常時携帯する装置として有用な機能が付加され、装置の付加価値が高められている。たとえば、上述した電話帳機能においては、通信用途以外の情報、たとえば、個人の住所や生年月日などを付加的に記憶することができるようになっており、多目的に電話帳を利用することができる個人情報データベースとして構成される。さらに、時計、アラーム、電子メモ、電卓等の機能が付加されているもの

もある。

【0004】一方、移動体通信装置や電子メール端末装置に用いられる回路の高集積化、中央演算装置（CPU）の処理能力の向上、表示装置の多色化・高密度化などにより、移動体通信装置や電子メール端末装置などに、ゲーム機能を付加することが可能となっている。これは、移動体通信装置や電子メール端末装置の操作キーや表示装置を通信機能だけでなく、ゲーム機能に活用するものである。

【0005】電話帳機能とゲーム機能とを組合せた技術としては、特開平6-198078号公報、特開平8-16807号公報、および特開平10-304041号公報などがある。

【0006】特開平6-198078号公報には、個人の名前とその個人のモニタージュデータとを記憶し、一部を隠したモニタージュデータを表示して名前を当てさせるゲーム機能が記載されている。特開平8-16807号公報には、個人の名前とモニタージュデータとその作成日等のデータを記憶し、個人の名前を有するモニタージュデータを「戦士」として互いに戦わせるゲーム機能が記載されている。戦士の強さなどのパラメータは、モニタージュデータおよび生年月日等に基づき決定されるバイオリズムデータに基づいて決定される。このため、ゲームの結果に無作為性や意外性が生じるという効果がある。特開平10-304041号公報には、不特定の相手に無作為に電話をかけるため、ゲームの結果に基づいて電話帳から相手を選択する技術が記載されている。

【0007】

【発明が解決しようとする課題】しかしながら、上述した技術に採用されているゲーム機能は、モニタージュの名前を当てたり、個人の名前を有するモニタージュデータを戦士として戦わせたりする単純なゲームである。

【0008】一方、近年のテレビゲーム装置やパーソナルコンピュータ上で稼動するゲームソフトウェアの多くは、ゲームの根幹にストーリーを用意し、これに基づいて構築されたシナリオに沿ってゲームが進行していくものである。このように、シナリオに沿ってゲームが進行していくゲーム機能と電話帳機能との融合は、登場する人物キャラクターが複数あることから困難であった。

【0009】この発明は上述の問題点を解決するためになされたもので、この発明の目的の1つは、操作者の感情移入を高めたり、操作者に意外性を与えたりして趣向を付加することが可能な個人情報蓄積装置および表示プログラムを記録したコンピュータ読取り可能な記録媒体を提供することである。

【0010】

【課題を解決するための手段】上述の目的を達成するためにこの発明のある局面によれば、個人情報蓄積装置は、個人を識別するための識別情報とその個人と通信す

るための接続情報とを対応付けて記憶するための記憶手段と、所定の操作を入力するための入力手段と、複数のキャラクターを表示するための表示手段と、複数のキャラクターに識別情報を割当てて割り当て手段と、表示手段を制御することにより、入力手段による操作の入力に応じて展開するシナリオに従って複数のキャラクターを動作させるための演出制御手段とを備える。

【0011】識別情報は、姓名、ニックネームなどを含む。接続情報は、電話番号、電子メールアドレスなどを含む。

【0012】この発明に従えば、複数のキャラクターに個人を識別するための識別情報が割り当てられ、入力手段による操作の入力に応じて展開するシナリオに従って複数のキャラクターが動作する。このため、個人の識別情報が割り当てられたキャラクターが操作の入力に応じて展開するシナリオに従って動作するので、操作者の感情移入を高めたり、操作者に意外性を与えたりして趣向を付加することが可能な個人情報蓄積装置を提供することができる。

【0013】好ましくは、個人情報蓄積装置は、複数のキャラクターに識別情報を割当てするための指示を入力するための指示入力手段をさらに備え、割り当て手段は、指示入力手段により入力された指示に従って割り当てることを特徴とする。

【0014】この発明に従えば、複数のキャラクターに識別情報を割当てするための指示が入力され、入力された指示に従って識別情報が複数のキャラクターに割り当てられる。このため、操作者の自由な意思で、個人をキャラクターに割り当てることができる。この結果、さらに、演出動作への感情移入を高めたり、操作者に意外性を与えたりすることができる。

【0015】好ましくは、個人情報蓄積装置の記憶手段は、個人に関する個人情報を識別情報と対応付けて記憶し、複数のキャラクターそれぞれはキャラクター情報を有し、個人情報とキャラクター情報とを比較するための比較手段をさらに備え、割り当て手段は、比較手段による比較結果に基づいて割り当てることを特徴とする。

【0016】個人情報とキャラクター情報とは、性別、年齢、職業、国籍・住所、趣味、嗜好、性格、身長・体重、容姿・体格などを含む。

【0017】この発明に従えば、個人情報とキャラクター情報とが比較され、比較結果に基づいて複数のキャラクターに識別情報が割り当てられる。このため、個人情報とキャラクター情報とを適合させてキャラクターに識別情報を割り当てることができる。

【0018】好ましくは、個人情報蓄積装置の割り当て手段は、比較手段によりキャラクター情報と個人情報とが所定の条件にあるとされた場合には、キャラクターに識別情報を割り当て、所定の条件ないとされた場合には、キャラクターに予め定められた特定情報を割り当てることを特徴とする。

【0019】この発明に従えば、キャラクタ情報と個人情報とが所定の条件にある場合には、キャラクタに識別情報が割当てられ、所定の条件ない場合には、キャラクタに予め定められた特定情報が割当てられる。このため、所定のシナリオに従った演出動作を行う複数のキャラクタのすべてに識別情報または特定情報を割当てることができる。好ましくは、個人情報蓄積装置の記憶手段は、識別情報に優先度を付加して記憶し、複数のキャラクタそれぞれは重要度を有し、割当手段は、複数のキャラクタのうち重要度が高いキャラクタには、優先度の高い識別情報を優先して割当ててことを特徴とする。

【0020】この発明に従えば、複数のキャラクタのうち重要度が高いキャラクタには、優先度の高い識別情報が優先して割当てられる。このため、操作者が優先する個人の識別情報を重要度の高いキャラクタに割当てることができる。

【0021】好ましくは、個人情報蓄積装置の表示手段は、割当手段により割当てられた識別情報を複数のキャラクタと対応付けて表示することを特徴とする。

【0022】この発明に従えば、キャラクタに割当てられた識別情報を確認することができる。操作者は、確認の後、割当てが意に沿わない場合には、割当てを修正することができる。

【0023】好ましくは、複数のキャラクタは、複数のキャラクタを識別するために予め定められた特定情報を有しており、演出制御手段は、特定情報を用いた表示と識別情報を用いた表示とを切替えるための切替手段を含むことを特徴とする。

【0024】この発明に従えば、特定情報を用いた表示と識別情報を用いた表示とを切替えることができるので、キャラクタに識別情報を割当てると選択の幅が広くなり、演出のバリエーションを増やすことができる。

【0025】好ましくは、個人情報蓄積装置の演出制御手段は、複数のキャラクタのうち表示手段により表示されていないキャラクタに割当てられた識別情報が、表示手段により表示されるのを禁止する禁止手段を含むことを特徴とする。

【0026】この発明に従えば、複数のキャラクタのうち表示手段により表示されていないキャラクタに割当てられた識別情報の表示手段による表示が禁止される。このため、キャラクタが登場する前の段階で、そのキャラクタに割当てられた識別情報を知ることができないので、操作者は、キャラクタに割当てられる識別情報の意外性を楽しむことができる。

【0027】好ましくは、個人情報蓄積装置は外部の通信装置と通信するための通信手段をさらに備える。

【0028】この発明に従えば、外部の通信装置と通信するための通信手段を備えるので、個人情報蓄積装置を通信端末として使用することができる。また、通信手段を用いて外部の通信装置と通信するために必要な接続情

報を、識別情報と対応付けて記憶するので、個人の識別情報を、通信端末における通信接続に用いるとともに、キャラクタに割当てのために用いることができる。

【0029】この発明の他の局面によれば、コンピュータ読取り可能な記録媒体は、個人を識別するための識別情報とその個人と通信するための接続情報とを対応付けて記憶するステップと、所定の操作を入力するステップと、複数のキャラクタを表示するステップと、複数のキャラクタに識別情報を割当てるとステップと、入力ステップで入力された操作に応じて展開するシナリオに従って複数のキャラクタを動作させて表示するステップとをコンピュータに実行させるための表示プログラムを記録する。

【0030】この発明に従えば、個人の識別情報が割当てられたキャラクタが入力された操作に応じて展開するシナリオに従って動作するので、操作者の感情移入を高めたり、操作者に意外性を与えたりして趣向を付加することが可能な表示プログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体を提供することができる。

【0031】

【発明の実施の形態】以下、図面を参照して本発明の実施の形態の1つにおける通信端末装置について説明する。なお、図中同一符号は同一または相当する部材を示し、説明は繰返さない。

【0032】図1は、本発明の実施の形態の1つにおける通信端末装置の正面図である。図1を参照して、通信端末装置1は、液晶ディスプレイからなる表示部5と、所定の操作を入力するための操作部4と、マイク10と、スピーカ11と、メモリカード12とを含む。

【0033】操作部4は、設定画面や選択肢の変更または表示部5に表示されたカーソルを移動させるためのカーソルキー41と、キースイッチ42～45と、英数、カタカナ、または、ひらがなを入力するためのテンキー46とを含む。キースイッチ42～45は、所定の設定画面を呼出したり、呼出された設定画面に表示された選択肢を設定するための設定キー42と、仮に入力された設定内容や処理を取消するための取消キー43と、ゲームのスタートや通話の開始を指示するためのスタートキー44と、入力した設定内容を決定するための決定キー45とを含む。

【0034】表示部5は、液晶表示装置である。通信端末装置が通信機能を作動しているときには通話に必要な情報を表示し、ゲーム機能を作動させている場合にはゲームの内容を表示することができる。

【0035】マイク10とスピーカ11とは、通信端末装置が通話機能を作動させている場合には、マイク10は送話部として機能し、スピーカ11は受話部として機能する。通信端末装置がゲーム機能を作動させているときには、スピーカ11は、所定の効果音や会話等の音声を出力する。

【0036】メモリカード12は、フラッシュメモリ等の半導体メモリである。通信端末装置1で実行するためのゲームプログラムを記録する。また、メモリカード12は、通信端末装置1の内部に設けられる後述する制御部で実行するためのプログラムを記録することもできる。この場合には、通信端末装置1の制御部は、メモリカード12に記録されたプログラムを読み込み、読み込んだプログラムを実行する。メモリカード12の代わりに、光ディスク、磁気ディスク、磁気カード、磁気テープ、デジタルビデオディスクなどの記録媒体を用いるようにしてもよい。

【0037】図2は、本実施の形態における通信端末装置の概略構成を示すブロック図である。図2を参照して、通信端末装置1は、通信端末装置1の全体を制御するための制御部2と、個人情報などの各種のデータを蓄積保存するための記憶部3と、操作部4と、表示部5と、移動体通信網7の基地局8との間で無線による通信を行なうための通信処理部6と、音声データを処理するための通話部9と、マイク10と、スピーカ11と、メモリカード12を含む。

【0038】制御部2は、中央演算装置（CPU）であり、通信端末装置1の全体を制御する。制御部2は、メモリカード12に記録されたプログラムを読み込むことにより、読み込んだプログラムを実行することができる。メモリカード12は、通信端末装置1に交換可能に組込むことができる。したがって、メモリカード12を異なるプログラムを記録したメモリカードと交換することにより、制御部2でさまざまなプログラムを実行することができる。

【0039】記憶部3は、半導体メモリであり、個人データ等の各種のデータを記憶することができる。ここで個人データとは、個人を識別するための個人識別情報とその個人の個性などを表す個人情報とからなる。本実施の形態においては、個人情報識別を氏名とし、個人情報をその個人の電話番号、電子メールアドレス、性別、年齢、住所とする。なお、個人識別情報には、ニックネームやイニシャルなどが含まれる。個人情報には、個人の職業、役職、国籍、趣味、特技、嗜好、性格、体格などを含めるようにしても良い。

【0040】個人データは、通信端末装置1の操作者が操作部4を操作することにより入力され、記憶部3に記憶される。記憶部3に個人データが複数記憶されると、操作部4で所定の入力を行なうことにより、氏名をキーにして電話番号を検索したり、逆に電話番号をキーにして氏名を検索したりすることができる。

【0041】表示部5は、通信端末装置1で通信機能が作動している場合には、接続相手の電話番号や氏名などの相手先の情報を表示したり電子メールの内容を表示する。また、通信端末装置1に各種の設定を入力する場合に、その設定に必要な条件等を表示する画面やメニュー

画面等を表示することができる。さらに、通信端末装置1でゲーム機能が作動している場合には、ゲーム画面を表示する。

【0042】通信処理部6は、基地局8との間で無線による通信を行い、移動体通信網7を介して他の通信端末装置と接続する。また、移動体通信網7に接続された他の通信網に接続する通信端末と通信することもできる。さらに、移動体通信網7と接続されたインターネット網を介して図示しない電子メールサーバーや、情報通信端末と通信することができる。これらの通信には、音声通信や、電子メールの送受信を含む。通信処理部6による他の端末との通信については、上述した技術のほか、公知の技術を適用することができる。

【0043】通話部9は、通信端末装置1が通信機能を作動している場合に、音声データを処理する。マイク10から入力された音声を電気信号に変換する処理と、通信処理部6で受信した電気信号を音声信号に変換する処理を行なう。変換された音声信号は、スピーカ11より出力される。

【0044】図3は、本実施の形態における通信端末装置1の記憶部3に記憶される個人データの一例を示す図である。個人データは、通信端末装置1で通信機能を作動させた場合に、通信する相手の接続情報を含む。図3に示した個人データは、個人識別情報と個人情報とを含む。個人識別情報は、個人の姓と名である。個人情報は、個人の接続情報としての電話番号、電子メールアドレスの他に、性別、年齢、住所などを含む。また、図3には示していないが、付加的な情報として、職業、役職、国籍、趣味、特技、嗜好、性格、体格などの、その人物の個性を表す情報を含むようにしても良い。

【0045】このように、記憶部3には、個人ごとに個人識別情報と個人情報とが対応付けられた個人データが記憶される。したがって、個人識別情報としての姓名がわかれば、その個人識別情報に対応した個人情報として、電話番号、電子メールアドレス、性別、年齢、住所とを検索することができる。

【0046】さらに、個人データは、識別番号が付されている。たとえば、識別番号が「a01」には姓名が「鈴木一郎」の個人データが割当てられ、識別番号が「a02」には姓名が「渡辺太郎」の個人データが割当てられている。

【0047】識別番号は、個人データの優先順位としての意味を持つ。たとえば、識別番号が「a01」は、「a02」よりも優先順位が高い。このように、識別番号の数字部分が小さいほど優先順位が高いことを示す。

【0048】識別番号は、個人データの登録を行なった順に付与されるようにしてもよいし、記憶部3の記憶アドレスの大きさに対応させて付与するようにしてもよい。また、通信処理部6で通信接続した回数の多い個人に優先順位の高い識別番号を割当てるようにしてもよい。

い。さらに、操作者の意思で識別番号を割当てることができるようにしてもよい。この場合、個人データへの識別番号の割当ては、操作部4で行なわれることになる。

【0049】メモ리카ード12が記憶するゲームソフトウェアは、ゲームの根幹に物語を用意し、その物語に基づいて構築されたシナリオに沿ってゲームが進行していくストーリー性を有する。この種のゲームには、具体的には主に次のような種類のゲームがある。

【0050】(1) アクション：射撃、格闘などのアクションを主体とし、所定のステージをクリアしていくことでストーリーが進行していく。

【0051】(2) ロールプレイング：用意されたマップを探索し、出現する敵との戦闘を行ないながらプレイヤーキャラクタの強さを成長させつつ、シナリオを進めていく。

【0052】(3) アドベンチャー：選択肢を提示し、プレイヤーが適切な選択を行なうとシナリオが進行する。

【0053】(4) シミュレーション：軍事戦略、経営などをシミュレートし、所定のマップやステージの到達によりシナリオが進行していく。

【0054】(5) 純粋なゲームではないが、ストーリーそのものをテキストデータとして用意し、操作者の操作で単純にテキスト表示を進めていき、小説を読むように楽しむ電子ブック。

【0055】このように、通信端末装置1のメモ리카ード12に記憶されるゲームソフトウェアは、予め用意されているシナリオが操作者の操作に応じて展開されるゲームにおいて、複数のキャラクタを登場させるものが対象となる。

【0056】図4は、本実施の形態における通信端末装置1のメモ리카ード12に記憶されているゲームソフトウェアが予め用意するキャラクタデータを示す図である。キャラクタデータは、メモ리카ード12にゲームソフトウェアとともに予め記憶されている。キャラクタデータは、キャラクタを他のキャラクタと識別するためのキャラクタ識別情報と、キャラクタの個性を表すキャラクタ情報とから構成される。本実施の形態においては、キャラクタ識別情報を姓および名とし、それぞれ「初期姓」、「初期名」の項目で表している。また、キャラクタ情報を性別および年齢としている。なお、キャラクタ情報には、職業、役職、国籍、趣味、特技、嗜好、性格、体格などの、その人物の個性を表す情報を含むようにしても良い。

【0057】また、キャラクタデータは、識別番号(図中に「No.」で表す)で識別される。この識別番号がキャラクタの重要度、たとえば、主役や脇役等の程度、登場回数、登場時間などを表し、識別番号が小さいほど重要度が高い関係にある。たとえば、キャラクタ識別情報としての姓が「ソートン」、名が「イリア」のキャラ

クタデータは、識別番号に「01」が割当てられ、キャラクタ情報としての性別に「女」、年齢に「20」が割当てられたデータとなっている。このキャラクタデータは、識別番号が「01」であり最も番号が小さいので、重要度が最も高いデータとして割当てられている。

【0058】次に、キャラクタの置換処理について説明する。キャラクタの置換処理は、制御部2で行われる。制御部2では、メモ리카ード12に記憶されているゲームソフトウェアを実行する前に、読み込まれたゲームに登場するキャラクタを識別するためのキャラクタ識別情報を、記憶部3に記憶されている個人データの個人識別情報で置換える処理が行われる。

【0059】制御部2でメモ리카ード12に記憶されているゲームソフトウェアを実行する場合、置換えられた個人識別情報を用いてキャラクタが表示部5に表示され、あるいは、置換えられた個人識別情報がスピーカ11から発生される。ここでは、制御部2で置換処理が実行された後に、実際にゲームソフトウェアを実行する際に用いられるデータを置換キャラクタデータと呼ぶことにする。

【0060】図5は、本実施の形態における通信端末装置1の記憶部3に記憶される置換キャラクタデータの一例を示す図である。図5を参照して、置換キャラクタデータは、「No.」、「元No.」、「置換姓」および「置換名」の項目よりなる。

【0061】項目「No.」は、識別番号である。項目「元No.」は、置換えが行われた場合に置換えられた個人データの識別番号を示し、置換えが行われなかった場合には初期のキャラクタデータの識別番号を示す。置換キャラクタデータの識別番号はキャラクタデータの識別番号と一致するので、「元No.」と「No.」とが同じ場合には、キャラクタ識別情報が個人識別情報で置換えられていないことを示す。また、「元No.」が個人データの識別番号の場合には、キャラクタ識別情報が個人識別情報に置換られていることを示す。

【0062】「置換姓」および「置換名」は、置換キャラクタ識別情報である。キャラクタ識別情報は、「元No.」のキャラクタデータの識別番号に対応するキャラクタ識別情報または個人データの識別番号に対応する個人識別情報である。

【0063】置換キャラクタデータは、制御部2でキャラクタ置換処理が実行されることにより作成され、記憶部3に記憶される。ゲームソフトウェアを記憶したメモ리카ード12が、通信端末装置1にセットされた後、次の2種類のキャラクタ置換処理のいずれかが、操作者の操作により選択され、制御部2で実行される。

【0064】(1) マニュアル置換処理
マニュアル置換処理は、メモ리카ード12に記憶されている初期のキャラクタデータのそれぞれについて、操作者が所望の個人データを指定することにより、記憶部3

に記憶されている個人データの個人識別情報でキャラクタ識別情報を置換える処理である。

【0065】図6は、本実施の形態における通信端末装置1の制御部2で行なわれるマニュアル置換処理の流れを示すフローチャートである。図6を参照して、操作者が操作部4からマニュアル置換処理の開始を指示すると、制御部2は、メモリカード12に記憶されている初期のキャラクタデータを読み出し、表示部5に表示する(ステップS01)。表示部5に表示される内容は、キャラクタ識別情報およびキャラクタ情報である。キャラクタ識別情報は、そのキャラクタを識別するために必要な情報であり、キャラクタ情報は、操作者がそのキャラクタの特徴を判別するために必要な情報である。本実施の形態においては、キャラクタ識別情報を「初期姓」および「初期名」とし、キャラクタ情報を「性別」および「年齢」としている。

【0066】表示部5には、複数あるキャラクタデータのうち1つずつキャラクタ識別情報の若い順に表示される。表示の切替は、操作部4のカーソルキー41の操作により行なわれる。表示部5にキャラクタデータが表示されることにより、キャラクタデータの選択が行なわれる。換言すれば、表示部5に表示されているキャラクタデータが、現在選択されているキャラクタデータである。

【0067】次のステップS02では、操作部4の決定キー45が押下されたか否かが判断される。決定キーが押下された場合にはステップS03に進み、押下されない場合にはステップS04に進む。

【0068】ステップS04では、操作部4の設定キー42が押下されたか否かが判断される。設定キー42が押下された場合にはステップS05に進み、押下されない場合にはステップS01に進む。したがって、設定キー42または決定キー45が押下されるまで、カーソルキー41で表示部5に表示されるキャラクタを切替えることができる。

【0069】ステップS02で決定キー45が押下された場合には、ステップS03において、メモリカード12に記憶されているキャラクタデータのキャラクタ識別情報が、置換キャラクタ識別情報に複写される。これにより、置換えキャラクタ識別情報にキャラクタ識別情報が割当てられる。より具体的には、置換キャラクタデータの識別番号と同じ識別番号のキャラクタデータの「初期姓」および「初期名」(キャラクタ識別情報)が、置換キャラクタデータの「置換姓」および「置換名」(置換キャラクタ識別情報)に割当てられる。但し、ステップS02でキャラクタ識別情報が複写される置換キャラクタ識別情報は、キャラクタ識別情報と個人識別情報のいずれもが未だに複写されていない置換キャラクタ識別情報である。

【0070】一方、ステップS04において設定キー4

2が押下されると、ステップS05において、表示部5に個人データが識別番号順に表示される。表示される個人データは、個人識別情報と個人情報である。個人情報は、個人データを特定するために必要であり、個人情報はその個人の特徴を判別するために必要である。

【0071】個人データは、表示部5に1つずつ表示され、カーソルキー41の操作により識別番号の若い順に表示される。表示部5に表示されている個人データが、現在選択されている個人データである。

【0072】ステップS06においては、操作部4の取消キー43が押下されたか否かが判断される。取消キー43が押下された場合にはステップS01に進み、押下されない場合にはステップS07に進む。このため、取消キー43が押下された場合には、ステップS01に戻るの、別のキャラクタを改めて選択することができる。

【0073】ステップS07においては、操作部4の決定キー45が押下されたか否かが判断される。決定キー45が押下された場合にはステップS08に進み、押下されない場合にはステップS05に進む。すなわち、取消キー43または決定キー45のいずれかが押下されるまでステップS05の処理が実行される。このため、取消キー43または決定キー45が押下されるまで、表示部5に個人データを表示させることができる。操作者は、所望の個人データを表示部5に表示させることにより、個人データの選択を行うことができる。

【0074】ステップS04において設定キー42が押下された時点で表示部5に表示されているキャラクタデータが選択されたキャラクタデータである。ステップS07で決定キー45が押下された時点で表示部5に表示されている個人データが選択された個人データである。

【0075】ステップS08では、選択されたキャラクタデータの識別番号と同じ識別番号のキャラクタデータの置換キャラクタ識別情報に選択された個人データの個人識別情報を複写する。これにより、選択されたキャラクタデータの「置換姓」および「置換名」(キャラクタ識別情報)に選択された個人データの「姓」および「名」(個人識別情報)が割当てられる。

【0076】ステップS08を終了すると、処理はステップS01に進み、次のキャラクタの選択が可能となる。また、操作部4の決定キー45が2回連続して押下されると、マニュアル置換処理は終了する。

【0077】このように、マニュアル置換処理においては、記憶部3に記憶される置換キャラクタデータの置換キャラクタ識別情報は、置換が行なわれたキャラクタについては選択された個人データの個人識別情報が割当てられ、置換が行なわれていない置換キャラクタデータについては、初期のキャラクタデータのキャラクタ識別情報が割当てられる。

【0078】(2) 自動置換処理

自動置換処理は、キャラクタデータのキャラクタ情報と個人データの個人情報とを比較して、所定の条件に基づいてキャラクタ識別情報を個人識別情報に自動的に置換える処理である。

【0079】図7は、本実施の形態における通信端末装置1の制御部2で行なわれる自動置換処理の流れを示すフローチャートである。図7を参照して、自動置換処理は、操作者が操作部4から所定の操作を入力することにより開始される。制御部2は、キャラクタデータを指定するための変数Nに「1」をセットする（ステップS11）。

【0080】そして、N番目のキャラクタデータが存在するか否かの判断を行なう（ステップS12）。N番目のキャラクタデータの存在は、次のように判断される。上述のキャラクタ識別番号は、例えば「01」の数値コードで示した。この数値コードが算述整数Mに変換される。例えば、キャラクタ識別番号が「01」の数値コードは、算述整数Mは1となる（M=1）。メモリカード12に記憶されているキャラクタデータの識別番号を変換した算述整数MがNと一致するキャラクタデータが存在する場合には、N番目のキャラクタがありと判断し、ない場合にN番目のキャラクタがないと判断する。N番目のキャラクタデータがある場合にはステップS13に進み、ない場合には自動置換処理を終了する。

【0081】ステップS13においては、既に置換処理に用いられた個人データを除く残余の個人データであって、設定条件に適合する個人データがあるか否かが判断される。これは、N番目のキャラクタデータのキャラクタ情報と個人データの個人情報とを比較することにより、所定の適合条件を満たす個人情報を有する個人データがあるか否かが調べられる。ここでの適合条件には、たとえば次の条件が挙げられる。

【0082】（1） N番目のキャラクタデータの「性別」と個人データの「性別」とが一致すれば真

（2） キャラクタデータの「年齢」の±5歳の範囲内に個人データの「年齢」があれば真

上記（1）、（2）の2つの条件がいずれも真の場合を適合とする。

【0083】なお、この適合条件は一例であり、年齢のように数値で表される情報の適否範囲はさまざまに選ぶことができる。また、年齢、性別以外にも、職業、役職、国籍、住所、趣味、特技、嗜好、性格、体格などの個性を表す情報であれば、キャラクタデータと個人データとにそれらを用意しておいて適合条件を満たしているか否かを判断するのに用いることができる。

【0084】ステップS13において、適合条件に適合する個人データがある場合にはステップS14に進み、ない場合にはステップS15に進む。なお、適合条件に適合する個人データが複数ある場合には、適合する複数の個人データが選択される。

【0085】ステップS14においては、既に置換処理に用いられた個人データを除く残余の個人データであって、適合条件に適合する複数の個人データのうち、最も優先順位の高い個人データ、すなわち個人識別番号の最も小さい個人データを選択する。そして、選択された個人データの個人識別情報を、N番目の識別番号を有する置換キャラクタデータの置換キャラクタ識別情報に複写する。これにより、N番目のキャラクタデータのキャラクタ識別情報が、選択された個人データの個人識別情報に置換えられる。

【0086】このように、ステップS14においては、適合条件に適合する個人データが複数ある場合には、優先順位の最も高いものが優先して選択され、選択された個人データの個人識別情報が置換キャラクタ識別情報に割当てられる。一方、変数Nが1から始まるので、重要度の高いキャラクタに優先度の高い個人が割当てられることになる。

【0087】ステップS15においては、N番目の置換キャラクタデータの置換キャラクタ識別情報に、N番目のキャラクタデータのキャラクタ識別情報が複写される。これにより、適合条件に適合する個人データがない場合には、置換キャラクタ識別情報にキャラクタ識別情報が割当てられる。

【0088】ステップS14またはステップS15の処理が終了すると、変数Nに1が加算され（ステップS16）、ステップS12に進む。そして、すべてのキャラクタデータについて上述の処理が繰返し行なわれる。

【0089】以上説明したように、自動置換処理においては、キャラクタデータのキャラクタ情報と個人データの個人情報とを比較して、適合条件に適合する個人データが自動的に選択され、キャラクタ識別情報が個人識別情報に置換えられる。また、重要度の高いキャラクタのキャラクタ識別情報が優先度の高い個人データの個人識別情報に置換えられる。

【0090】以上説明したマニュアル置換処理または自動置換処理を行なって作成した置換キャラクタデータと置換え前のキャラクタデータとを同時に表示することにより、キャラクタ識別情報が個人識別情報に置換えられた内容を確認することができる。

【0091】図8は、キャラクタ識別情報が個人識別情報に置換えられた内容を確認するための置換確認画面の一例を示す図である。置換確認画面を表示するための操作が操作部4より行なわれると、表示部5に図8に示す置換確認画面が表示される。図8を参照して、置換確認画面は、記憶部3に記憶された置換キャラクタデータの置換キャラクタ識別情報と、キャラクタデータのキャラクタ識別情報およびキャラクタ情報とが置換キャラクタ識別番号に対応づけられて表示される。本実施の形態においては、置換キャラクタ識別情報は「置換姓」および「置換名」であり、キャラクタ識別情報は「初期姓」お

および「初期名」であり、キャラクタ情報は「性別」および「年齢」である。

【0092】上述した自動置換処理の後、操作者が図8に示す置換確認画面を表示することにより置換えられた内容を確認することができる。そして、置換確認画面を見て、操作者の意に沿わない置換があった場合には、上述のマニュアル置換処理の操作を行なうことにより、操作者の意に沿う置換えを行なうことができる。

【0093】また、自動置換処理の後、置換確認画面を表示できないようにすることもできる。これにより、ゲームを開始してシナリオが進行し、キャラクタが登場するまで、置換キャラクタ識別情報にいずれの個人識別情報が割当てられているのかを、操作者が認識できなくなる。これにより、ゲームを進めて新たにキャラクタが登場するまで個人識別情報の割当てを知ることができないので、操作者がゲームを進める意欲を奮い起こすことができ、また、置換キャラクタ識別情報への個人識別情報の割当ての意外性を楽しむことができる。このように、自動置換処理の後に置換確認画面の表示を行なうことができないうようにすることで、遊戯興趣を向上させることができる。

【0094】図9は、本実施の形態における通信端末装置1の表示部5に表示されるゲーム実行画面の一例を示す図である。図9では、ゲームの進行中に表示部5の画面に文字メッセージ5aが表示されている場合を表している。文字メッセージ5aは、ゲームソフトウェアにおいてシナリオにしたがって予め用意されている文字データからなる文章で表示される。文字データのうちキャラクタを識別するための文字表示部分5bは、そのキャラクタの識別番号に対応する置換キャラクタデータの置換キャラクタ識別情報が表示される。表示される置換キャラクタ識別情報を置換姓とするか、置換名とするか、置換姓および置換名とするかは、ゲームソフトウェアにより定められる。また、表示される置換キャラクタ識別情報は、記憶部3に記憶された置換キャラクタデータのうちから、キャラクタの識別番号と同じ識別番号の置換キャラクタデータのキャラクタ識別情報が記憶部3から読出される。

【0095】本実施の形態においては、実際にゲームが実行される場合に、記憶部3に新たに記憶される置換キャラクタデータの置換キャラクタ識別情報を、表示部5に表示するキャラクタを識別するための情報に使用するようにした。しかし、ゲームの実行に際して、記憶部3に記憶された置換キャラクタデータを使用するか、メモリカード12に予め用意されているキャラクタデータを使用するかを選択するようにしてもよい。このようにすることで、ゲームを開始するときに操作者が、表示部5に表示されるキャラクタを識別するための情報として、置換キャラクタ識別情報を用いるのか初期のキャラクタ識別情報を用いるのかを選択することができ、遊戯のパ

リエーションを増やすことができる。

【0096】また、本実施の形態で説明した通信端末装置1は、本発明の1つの形態にすぎず、本発明の範囲内であればこれ以外にさまざまな応用が可能である。たとえば、ゲームソフトウェアは、複数のキャラクタを登場させ、予め用意されているシナリオが操作者の操作に応じて展開される形式のものであれば、その種類を問わない。また、ゲームの表示形態は、画像とテキストまたは音声とを組合せたものが一般的であるが、テキストのみから構成されるゲーム、または音声のみで構成されるゲームを適用することも可能である。音声のみで構成されたゲームの場合には、既知の音声合成技術を利用して置換キャラクタ識別情報を音声で読上げるように構成すればよい。

【0097】また、ゲームソフトウェアをメモリカード12に記憶して通信端末装置1で読取るようにしたが、ゲームソフトウェアを光ディスク、磁気カード、磁気テープなどの記録媒体に記録して通信端末装置1で読取るようにしてもよい。また、予め通信制御装置1にゲームソフトウェアを組込んでおくようにしてもよい。さらに、外部の情報提供サーバーから通信処理部6を介してゲームソフトウェアをダウンロードするようにすることもできる。

【0098】個人データとキャラクタデータとは、上述したものに限らず、データの種類の制限はない。さらに、自動置換処理で用いた適合条件は、設定された個人情報とキャラクタ情報とに基づき決定可能な条件であればどのような条件を用いてもよい。

【0099】なお、個人を識別するための個人識別情報は、本実施の形態においては個人の姓名としたが、会社、インターネットサービスプロバイダ、メールアクセスサーバ等の個人以外の名称とすることもでき、電話番号等の接続情報のように個人情報となりうる情報と関連づけることができるものをも包含する概念である。

【0100】また、ゲームで用いられるキャラクタには、人物以外にも、ロボットや動物の呼称、建築物の名称（「〇〇」ビル）、車両、船舶、航空機、宇宙船等の乗り物の名称（「〇〇」号、「〇〇」丸）、その他擬人化されて扱われる事物など、さまざまなものを含めることができる。

【0101】以上通信端末装置について説明したが、本発明を個人に関する情報を蓄積するためのアプリケーションプログラムとして記述して記録媒体に記録して提供することができる。この場合には、アプリケーションプログラムを追加可能な携帯情報端末装置やパーソナルコンピュータにおいて、記録媒体からアプリケーションプログラムを読取ることにより、パーソナルコンピュータや携帯情報端末装置で上述した通信端末装置と同等の機能を実現することが可能となる。

【0102】今回開示された実施の形態はすべての点で

例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【図面の簡単な説明】

【図1】 本実施の形態における通信端末装置の正面図である。

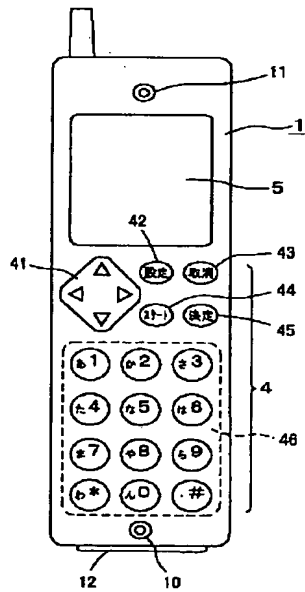
【図2】 本実施の形態における通信端末装置の概略構成を示すブロック図である。

【図3】 本実施の形態における通信端末装置の記憶部3に記憶される個人データの一例を示す図である。

【図4】 本実施の形態における通信端末装置のメモリカードが記憶するゲームソフトウェアが予め用意するキャラクタデータの一例を示す図である。

【図5】 本実施の形態における通信端末装置の記憶部3に記憶される置換キャラクタデータの一例を示す図である。

【図1】



【図3】

個人データ

個人識別情報			個人情報				
No.	姓	名	電話番号	電子メール	性別	年齢	住所
a01	鈴木	一郎	345-6789	suzu@cd. fg. hi	男	57	大阪市阿倍野区...
a02	渡辺	太郎	234-5678	tarou@bcd. ef. gh	男	20	東京都品川区...
a03	田中	洋子	123-4567	yuko@abc. de. fg	女	18	広島県広島市...
:							

ある。

【図6】 本実施の形態における通信端末装置の制御部で行なわれるマニュアル置換処理の流れを示すフローチャートである。

【図7】 本実施の形態における通信端末装置の制御部で行なわれる自動置換処理の流れを示すフローチャートである。

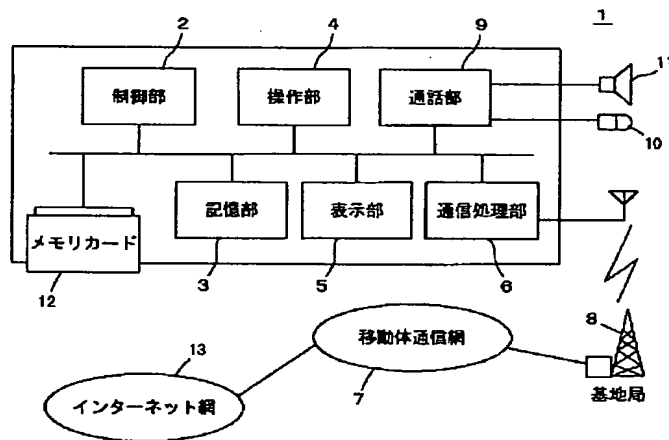
【図8】 キャラクタ識別情報が個人識別情報に置換えられた内容を確認するための置換確認画面の一例を示す図である。

【図9】 本実施の形態における通信端末装置の表示部に表示されるゲーム実行画面の一例を示す図である。

【符号の説明】

1 通信端末装置、2 制御部、3 記憶部、4 操作部、5 表示部、6 通信処理部、7 移動体通信網、8 基地局、9 通話部、10 マイク、11 スピーカ、12 メモリカード、13 インターネット網。

【図2】



【図4】

キャラクタデータ

キャラクタ識別情報 キャラクタ情報

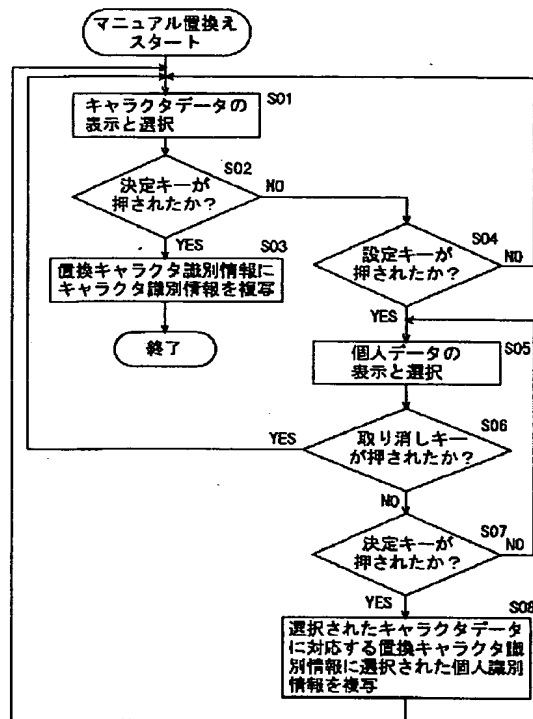
No.	初期姓	初期名	性別	年齢
01	ソートン	イリア	女	20
02	ウィラード	モーリス	男	38
03	ウィリアムズ	ジョシュア	男	80
:				

【図5】

置換キャラクターデータ

No.	元No.	置換姓	置換名
01	a03	田中	洋子
02	02	ウィラード	モーリス
03	a01	鈴木	一郎
:			

【図6】

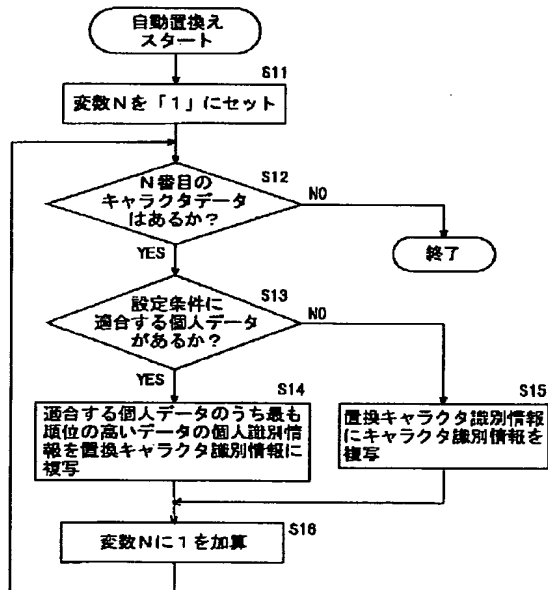


【図8】

置換キャラクター

01	田中	洋子	女	20
ソートン イリア				
02	ウィラード	モーリス	男	38
ウィラード モーリス				
03	鈴木	一郎	男	60
ウィリアムズ ジョシュア				

【図7】



【図9】

